

اكتشف أسرار خبء
فيلم حياة حشرة

والثدي

ميكى



كل عام وأنتم بتعيد

هدية مجانية أخرى!

مجلّة ميكي

© Disney

لا تفوت العدد!
لا تفوت الهدية
المجانية!

أفضل القصص
أجمل الأنشطة
أطرف المقالب والحيل

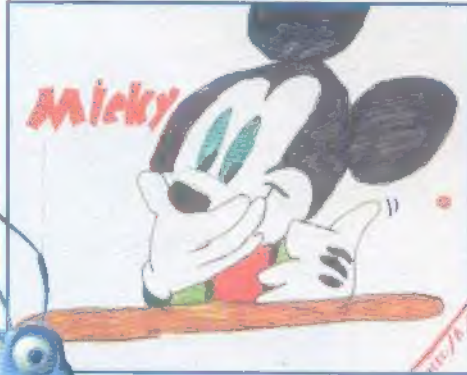
اشتر ميكي
كل أسبوع!

فنانو الأسبوع



أحمد اللويم

المملكة العربية السعودية



وليد خالد فريد

جده - المملكة العربية السعودية



أخبار غريبة

للعقرب أعداء كثيرون، من بينها أنواع من العناكب والفران والبومة الصحراوية، وحتى العقارب الأخرى



الإنترنت.. خطوتك الأولى إلى الشبكة العالمية.

١٧ ص

أشياء رائعة لتتذكر ومجلاتك!

٢٢ ص

حقوق بطل

افتد عينيك جيداً

٤٤ ص



مجلة ميكي نشرها الطبع لريد بيليكينتر مجلة أسبوعية، السنة الخامسة، العدد ٢٧٧
Mickey Magazine, an AE/TTP Publication - Weekly Issue No. 277

مغامرات العدد

٧ ص سرقات آلية

٢٠ ص اللذة العجيبة

٢٣ ص التحريث مينى وبطوطه



إلى أمتة والأصدقاء القراء

شكرًا، يا أمتة على كلمات الإعجاب بالمجلة، وسنسعى دائماً لتقديم ما يلاقى إعجاب القراء. أحب أيضاً أن أشكر جميع القراء على مساهمتهم معنا، وعلى إبداء آرائهم التي تشجعنا على تطوير المجلة والاستمرار بتقديم الأفكار الجديدة. أفضل التمنيات منا جميعاً.. لكم جميعاً، وعيد مبارك للجميع.

بن العم دهب إلى ياسمين حميد

عبد الحسين - الكويت

يجب أن تعرفي، يا ياسمين، أنني حصلت كل قرش من ثروتي بتعبى وجدي وكدي! تعبي أنا، وقتي أنا، عرق جيبتي أنا.. مالي أنا، أنا! فلماذا أنفقه على الآخرين؟ ولماذا أنفقه على الإطلاق؟ لم أجمعه لأبذره، صح؟



استعدوا للركه
الجديد: منه آراء
القراء!

أية شخصية عصرية تحلم بلقائها، ولماذا؟ أرسل
إجابك مع صورتك، واخبر القراء لماذا تهتمك مقابلة تلك
الشخصية بالذات. ترقب نتائج الإجابات في الأعداد القادمة.

هكذا أجاب القراء على الأسئلة السابقة:

والدك سيشترى لك
فيديو عن الحيوانات.

ماذا تختار؟

الأسد ٢٥%

القرش ٥٠%

الحيتات ٢٥%

عنوان ميكى

ص.ب ١٥٠٠٠ دبي - الإمارات العربية المتحدة
هاتف: ٨٢٢.٥٩ (٩٧١٤)
فاكس: ٨٢٢.٥٨ (٩٧١٤)
بريد إلكتروني:
Email: mickey@ltpmedia.com

اقطع هنا

بطاقة صداقة

الاسم:

العمر:

شخصيتك المفضلة:

صفحتك المفضلة (غير القصص):

هل تفضل القصص أم الأنشطة؟

☐ الأنشطة

☐ القصص

العنوان:



بطاقة تعريف

الاسم: عمر وجدي عبد الهادي

العمر: ٦ سنوات

الشخصية المفضلة: بطوط

الصنعة المفضلة: لون معنا

اقطع البطاقة عند الخط الأحمر المتقطع وأرسلها مع صورتك إلى العنوان التالي:

مجلة ميكى - بطاقة صداقة - ص.ب ١٥٠٠٠ - دبي

صديقنا!

الأم: لا تأكلي البيضه
وهي خير ناضجة تماماً،
يا سميرة.

سميرة: لا تخافي، يا
أمي. ستنضج في بطني!

فوزي بن علي
دبي - الإمارات



مربوك للفائزين بمسابقة جونسن التاسعة!

الإمارات

جواهر أحمد موسى

رعد بشار السعدي

عمان

مؤذر سالم

موسى سعيد الكلباني

ولاء مرتضى

بحرين

إيمان عباس

فاطمة جعفر حبيب

الأردن

تالا خالد حكمت

السعودية

أنس أحمد أزرار

لجين مازن كعكي

مشاعل محمد المعجل

إسراء عبد الرحمن

نوف تركي

سجاد محمد حسين

لينا يحيى علي

رافال سامر

قطر

مريم ماجد آل سعد

عبد الرحمن إبراهيم

شمسة جميل جمعة

رسالة الأصدقاء

أبعث رسالتي إلى أفضل مجلة التي
تستحق جزيل الشكر والتقدير، فانا
أتمتع كثيراً بقراءتها وأملأ وقت
فراغي بالقصص والمعلومات المفيدة.
لقد علمتني المجلة كيف أصنع الأشياء
الجميلة وكيف أقوم بالخدع الطريفة
والمضحكة، وصرت أصنع حيوانات
من الحجارة والمعجون. أشكركم
أيضاً على هذه الهدايا العجيبة
والجميلة وأشكر كل شخصيات مجلة
ميكى المفضلة لدى الأطفال، وكل من
يعمل في المجلة.

أسرار



حياة حشرة

من القلم إلى الشاشة

لا بد أنك لاحظت الفرق الشاسع بين أفلام ديزني الأولى مثل سنو وايت، وفيلم ديزني وبيكسار الحديث حياة حشرة. ألم تشعر منذ بدايته أنك تقلصت وانتقلت إلى عالم جديد؟ ما سر نجاح عمالقة الكمبيوتر والرسوم المتحركة في إنتاج حياة حشرة وحكاية لعبة؟

السر الأول :

رؤية العالم من وجهة نظر الحشرات. كيف؟ درس العاملون الحشرات مطولاً، ولحقوا بها عبر كاميرا مصغرة (باغ كام) ثبتت على طرف عود وتغلغل في عالمها. هنا تبدو الأعشاب بضخامة الأشجار، والأشجار بارتفاع الجبال!



السر الثاني :

ابتكار شخصيات تعطي انطباعاً محبباً عن الحشرات.. ما عدا هبار والجنادب الأشرار! كيف؟ أزال الفنانون بعض التفاصيل الحقيقية (كالفك الذي يبدو شرساً)، وغيروا عدد القوائم ليصبح تحريك الشخصيات سهلاً. وعندما لم تعد مخيفة، صنعوا لها نماذج ثلاثية الأبعاد يدوياً وعلى الكمبيوتر.



السر الثالث :

تحريك الشخصيات بشكل واقعي وجذاب معاً. كيف؟ بالانتباه للتفاصيل مثل نقطة تحرك الذراع وعناصر التحكم بالابتسامة. صُممت برامج كمبيوتر متقدمة لإحياء الآلي المعقد أصبحت بفضلها كل شخصيات الفيلم على مستوى الشخصيتين وودي وباز من فيلم حكاية لعبة، أو حتى أكثر تعقيداً.





الخبراء

السر الرابع:



دمج الشخصيات على الشاشة بطريقة مثيرة وقابلة للتصديق.

كيف؟ تعاون ٦٠ عاملاً على تنفيذ هذه المرحلة متبعين هذه الخطوات لكل لقطة. يبدأ الفنان برسومات مصغرة لكل مشهد، ثم يحرك الشخصية تدريجياً ليأخذ فكرة عن النتيجة النهائية. بعدها يصمم وضع وحركة العينين والقرنين المزودين بـ ٣٠-٤٠ عنصر تحريك (زوّدت شخصية فليك بـ ٧٠٧ منها). وقد يأتي الغم أخيراً. ليس غريباً أن يستغرق التحريك بالكمبيوتر الوقت نفسه كالرسم اليدوي (١٥-٢٠ ساعة للقطة الواحدة) لكنه أسهل ونتائجه مذهشة!

السر الخامس:

الحصول على خلفية واقعية تجعلك تشعر أنك جزء من المشهد.

كيف؟ إعطاء انطباع بالقرب أو البعد بإظهار بعض التفاصيل بشكل ضبابي. تغيير الألوان من أخضر دافئ في الصيف، إلى جو مغبر في أوائل الخريف وإبقاء العشب في حركة دائمة.



السر السادس:



استعمال الألوان والأضواء والظلال الملائمة للشخصيات والسطوح. كيف؟ البرامج المتطورة تسمح بالتحكم بالألوان لتبدو إما لماعة أو مضيئة أو شفافة، وهذا ممتاز للحشرات. كما تسهّل تنسيق الضوء الذي قد تجد ١٢٠ مصدرًا له في بعض اللقطات.

دورتي و بيكار

حياة حشرة

السر السابع:

تحريك الحشود بشكل واقعي، فلا تتحرك كل الشخصيات بالشكل نفسه كأنها آلات كيف؟ صممت مجموعة من التعابير المختلفة حفظت في «مكتبة» خاصة للاستعمال وقت الحاجة. وهذا ما سمح بتحريك كل شخصية في الحشد بشكل يميزها عن المئات الأخرى. حتى أن كل قطرة مطر في مشهد العاصفة تم التحكم بها لوحدها. أضف إلى ذلك برنامج «أوتو ووك» المخصص لإبعاد التمل عن طريق قياس في المشاهد المعقدة.

تري ماذا سنرى في الجزء الثاني منه حكاية لعبة؟

كن واحداً من ٥ فائزين بفديو حياة حشرة. أجب عن السؤال التالي:

ما علاقة دوت بالأميرة عطا؟

أرسل مشاركتك مع اسمك وعنوانك الكامل ورقم الهاتف إلى «مسابقة حياة حشرة»

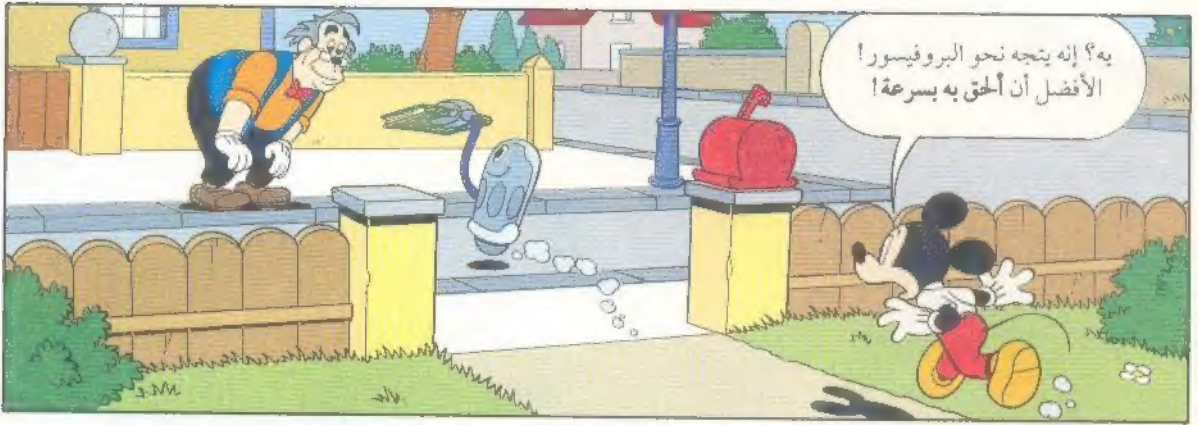
ص.ب. ١٥٠٠٠، دبي، الإمارات العربية المتحدة



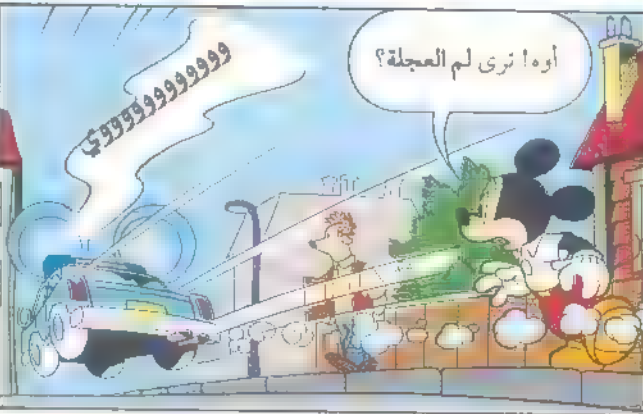
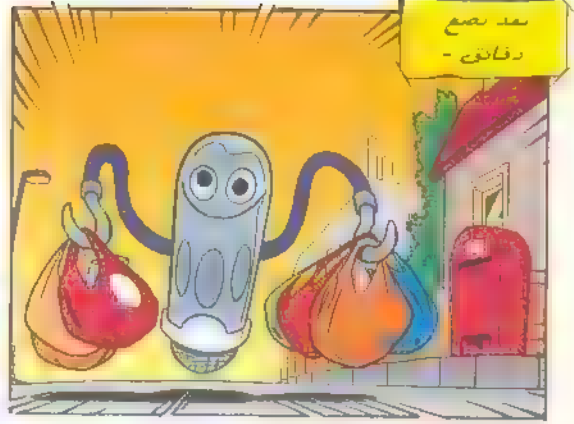
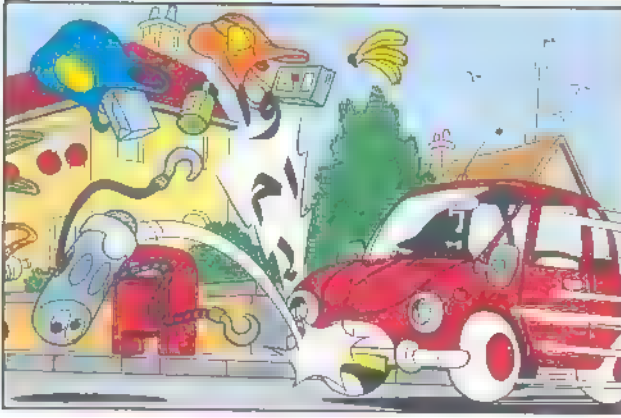


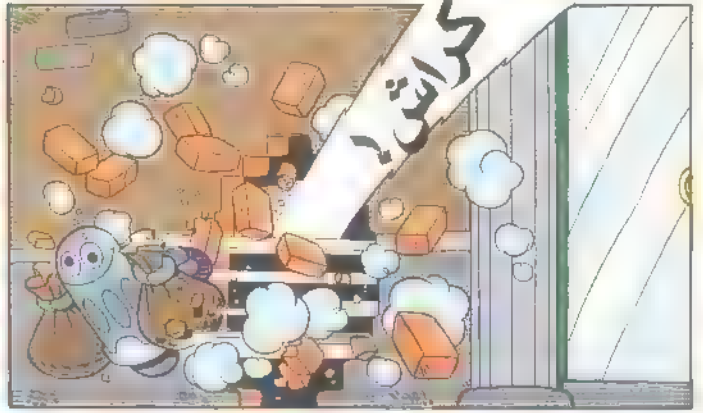
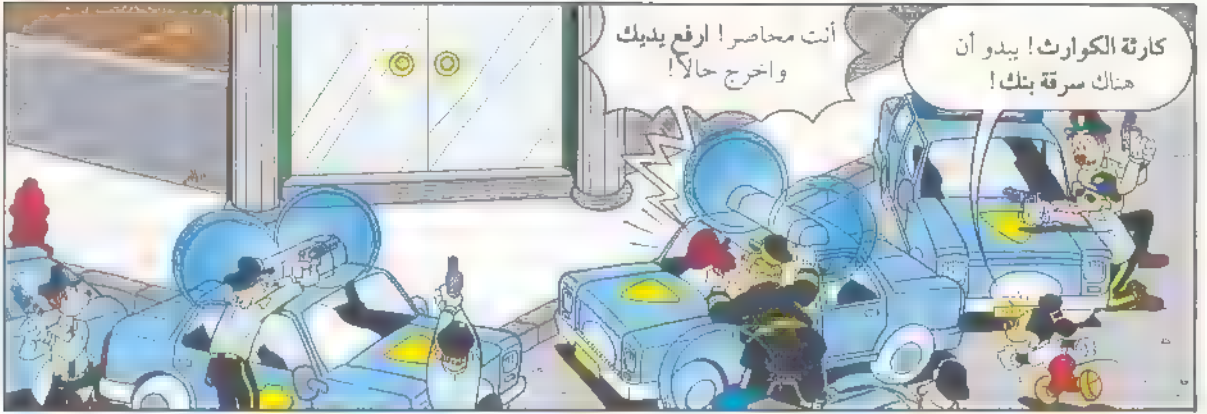
محرك بحث

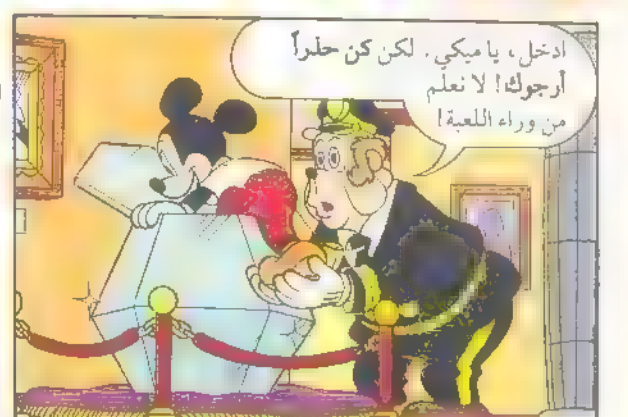
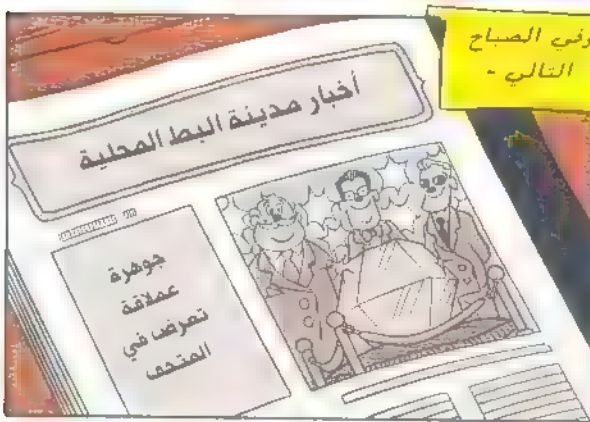
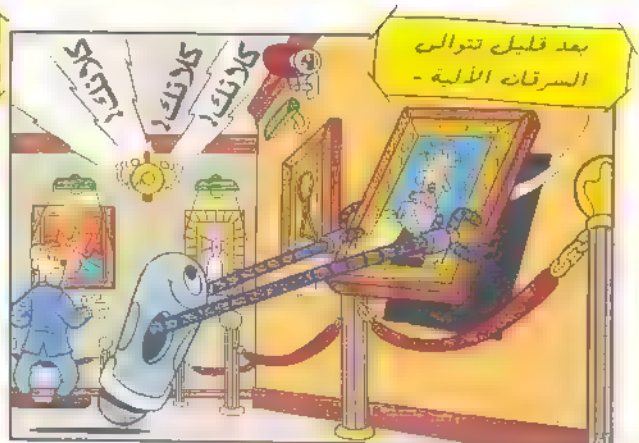


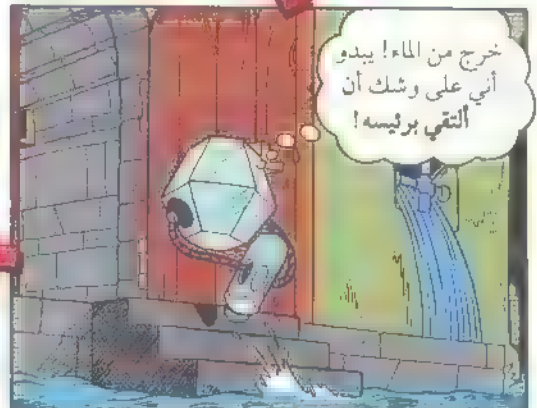
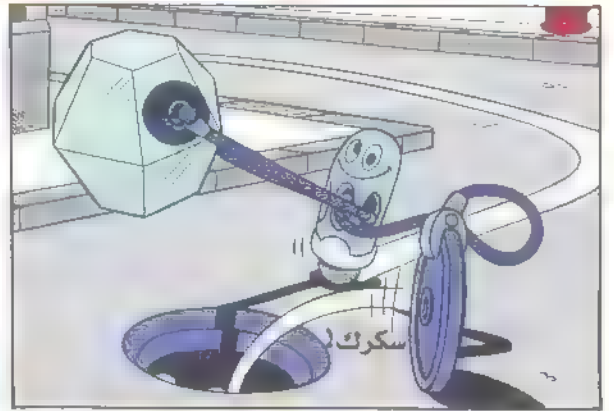
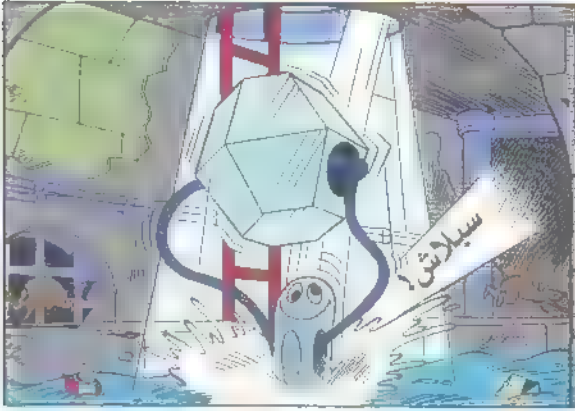
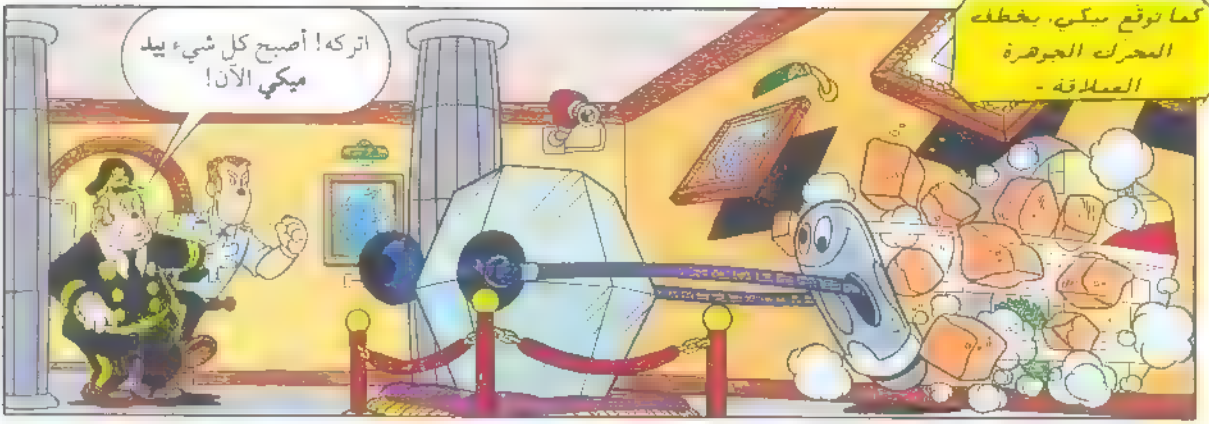


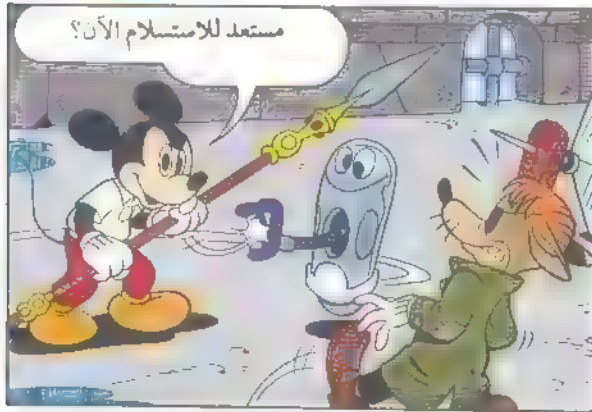


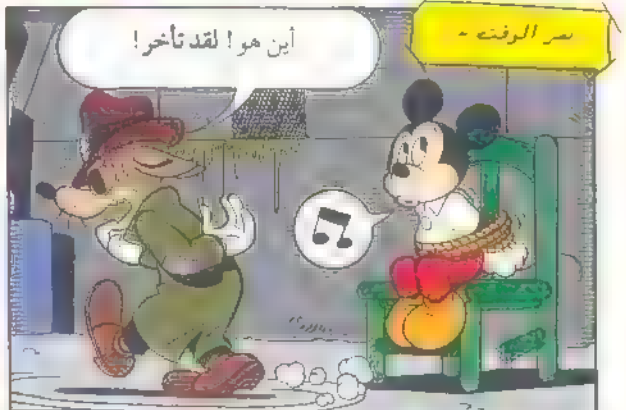


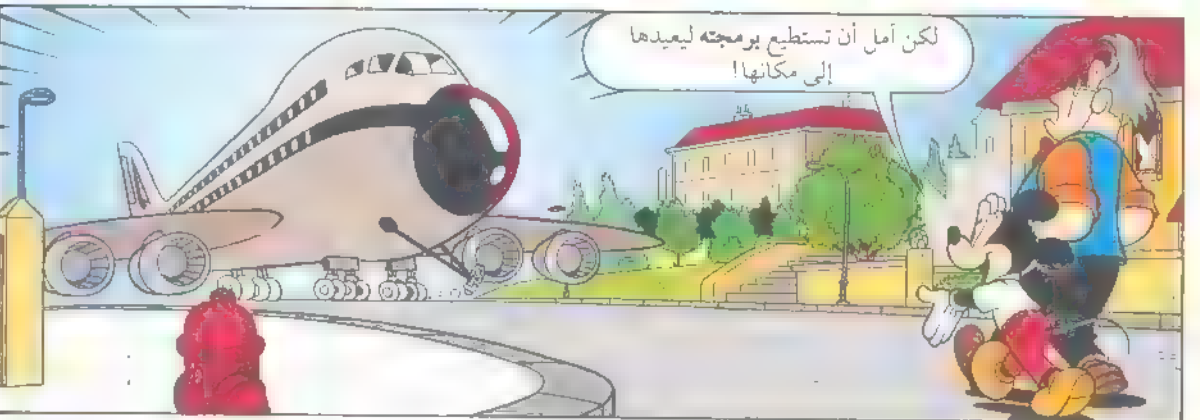
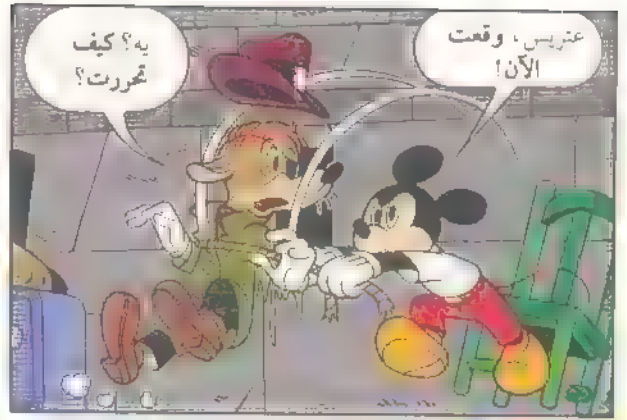






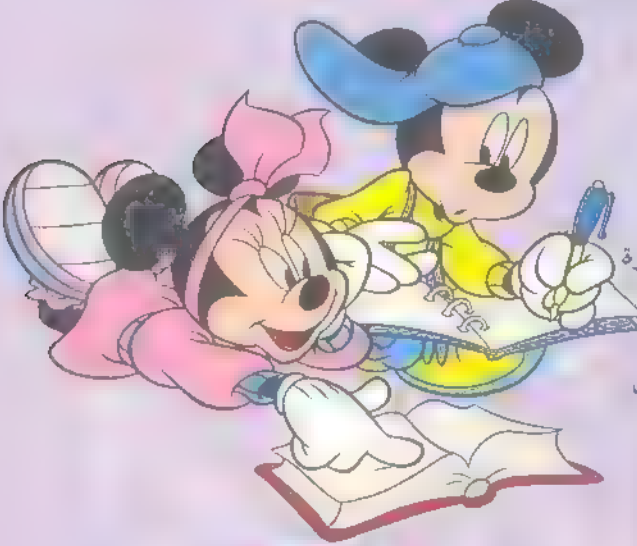






أنت والإنترنت

لا تقلق، فهذه ليست إحدى صفحات كتاب البروفيسور المعقد الذي شاهدته في القصة! لقد طلبت مساعدته في الإجابة عن بعض الأسئلة الشائعة عن الإنترنت.



ما هي الإنترنت؟

إنها شبكة كومبيوتر ضخمة تصل ملايين الشبكات الصغيرة ببعضها حول العالم. الشبكة كناية عن مجموعة من كمبيوترات وأجهزة متصلة ببعضها البعض لتبادل المعلومات. عندما تصل أنت كمبيوترك بها، يصبح كالعنكبوت وسط شبكة عملاقة. كل خيط في تلك الشبكة يحضر لك معلومات من كمبيوترات أخرى!

ماذا هناك على الإنترنت؟

معلومات: تخزينها كمبيوترات أخرى من صور ومجلات ومعلومات عامة قد تساعدك في واجباتك المدرسية. برامج: تساعدك على استعمال الإنترنت بطريقة فعالة، أو حتى تسمح لك بمشاهدة الأفلام والمشاركة بالألعاب والتلوين و... وسيلة اتصال بملايين المستخدمين حول العالم. خدمات: مما هب ودب، من نشرات جوية إلى أخبار أو تسوق على الشبكة.



تذكر دائماً أن تطلب موافقة أهلك قبل

استعمال الإنترنت.

لا تقدم أية معلومات شخصية دون استشارة أهلك.

تأكد من إنهاء الاتصال بشكل صحيح كلما انتهيت من استعمال الإنترنت.

اطبع عنوان الموقع بشكل صحيح، وتذكر ألا تترك فراغات بين الحروف والأرقام.



إن كانت الإنترنت بمتناولك، ما رأيك أن تجرب زيارة هذا الموقع بعد إذن من أهلك؟
www.disney.co.uk

التعبير على الإنترنت!

من قال إنك لا تستطيع أن تعبر عن شعورك عند المراسلة بالبريد الإلكتروني؟
استعمل لوحة المفاتيح لتشكّل تعابير الوجه التالية.
أدر الصفحة مرة إلى اليمين لتصبح التعابير واضحة!

ضحك :-D

حزين :-)

سعيد :-)

سأكت! :-X

أفدنا هذه النصائح والأفكار في
أحد أرقامنا



**كلوني
واحدة
من
المتميزات!**

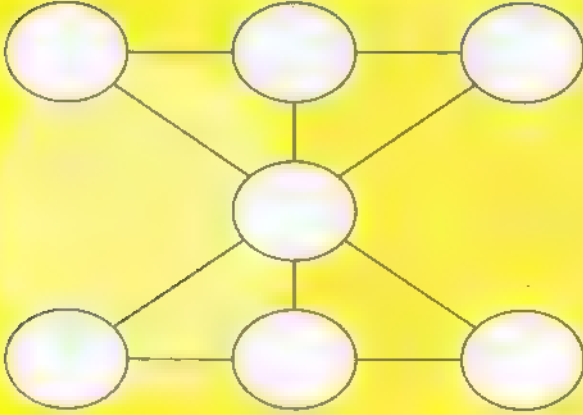
**مجلة مينى...
نافذتك
على عالم**

**المغامرات
والتسلية
والمرح!**



أرقام وألعاب

الدوائر السبعة



ارسم ٧ دوائر في ٣ صفوف على هذا الشكل ،
هل تستطيع توزيع الأرقام من ١ إلى ٧ عليها بشرط أن
يكون مجموع كل صف من ٣ دوائر ١٢ ؟
إن لم تنجح ، راجع الحل في الأسفل .

الرقم العجيب !

مثلاً : ٨٨ و ٤١

$$08 = 41 - 99$$

$$146 = 88 + 08$$

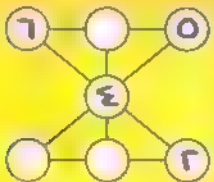
$$47 = 1 + 46$$

$$41 = 47 - 88$$

احفظ ترتيب العملية الحسابية التالية واطلب من صديقك أن
ينفذها. ستذهله النتيجة ويظن أنك تستطيع أن تقرأ أفكاره!
اطلب من صديقك أن يكتب رقماً بين ١ و ٥٠ على ورقة
ويضعها في جيبه دون أن يريك إياه. ثم عليه أن يكتب رقماً بين
٥٠ و ١٠٠ على ورقة أخرى.
قل لصديقك أن يطرح الرقم الأول من ٩٩.
وأن يضيف النتيجة إلى الرقم الثاني.
والآن عليه أن يحذف العدد الأول من الرقم ويضيف واحد إلى
النتيجة.
أخيراً عليه أن يطرح ذلك من الرقم الثاني.
اسأل صديقك عن النتيجة النهائية. ستكون مطابقة للرقم الذي في
جيبه!

نقود في العلبة

لعبة مسلية تقديم العم دهب. مجاناً!
تعلم طبعاً أنني خبير بكل ما يتعلق بالمال! تدرب على المهارات
المالية مثلي في هذه اللعبة الطريفة. ضع عدداً من قطع النقود
في علبة ثقاب فارغة دون أن يراها أحد. على الآخرون أن
يكتشفوا عددها دون أن يروها وبما أنهم ليسوا خبراء مثلي.
يسمح لهم أن يحركوا العلبة (دون أن يفتحوها). الفائز هو من
يحزر عدد قطع النقود في الداخل.

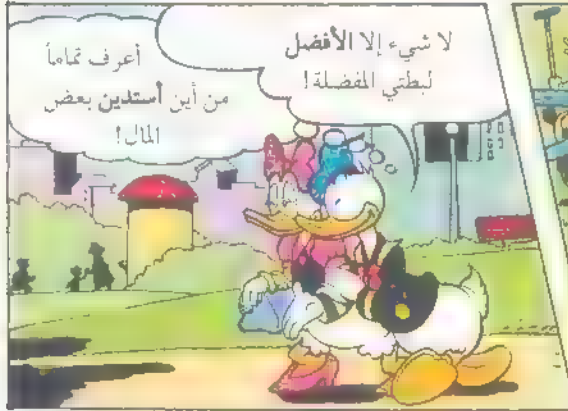


انتبه! أحمم! إذا استعملت
نقودك تأكد أنها ستعاد إليك!

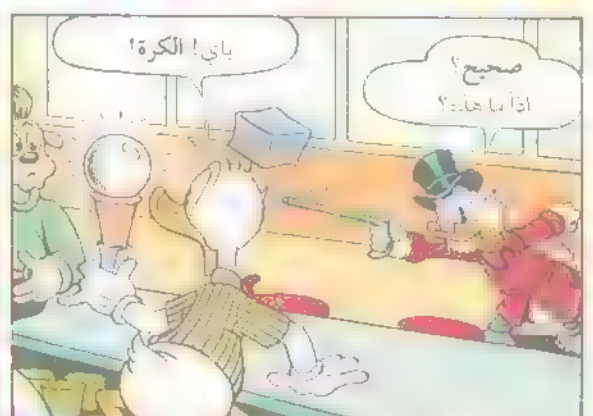
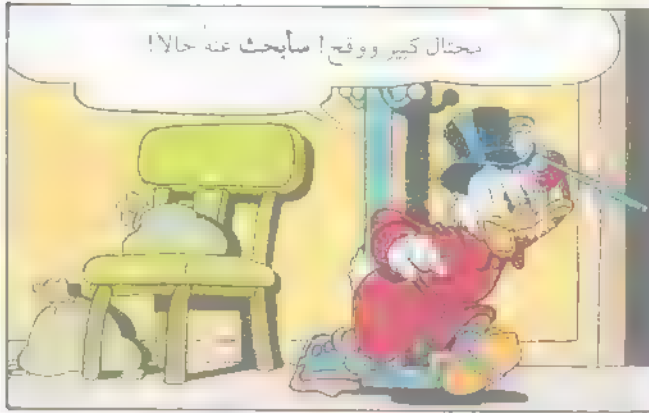


بطوط

الكرة العجيبة





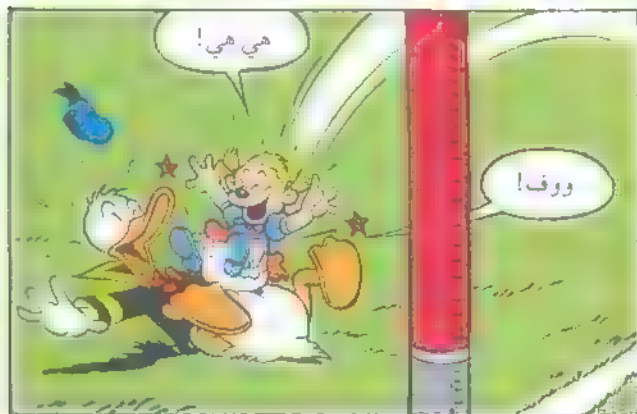
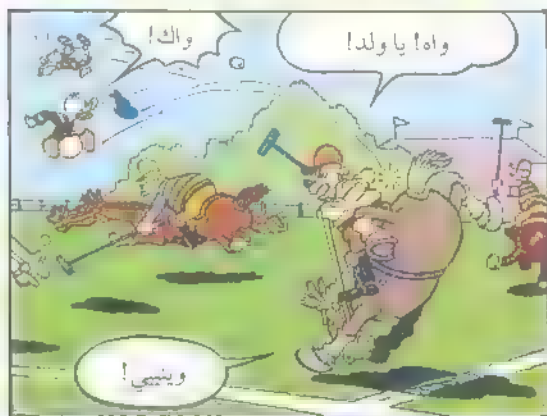
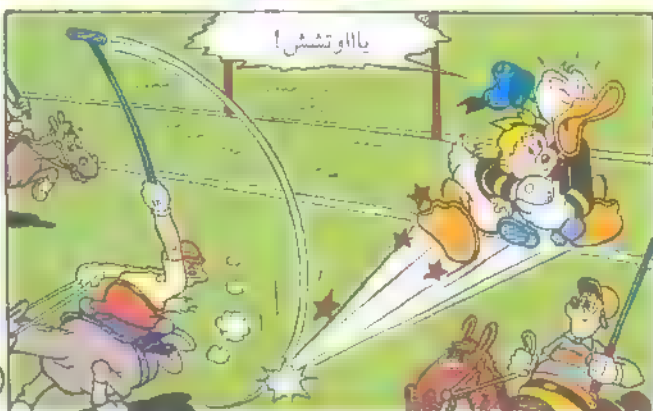




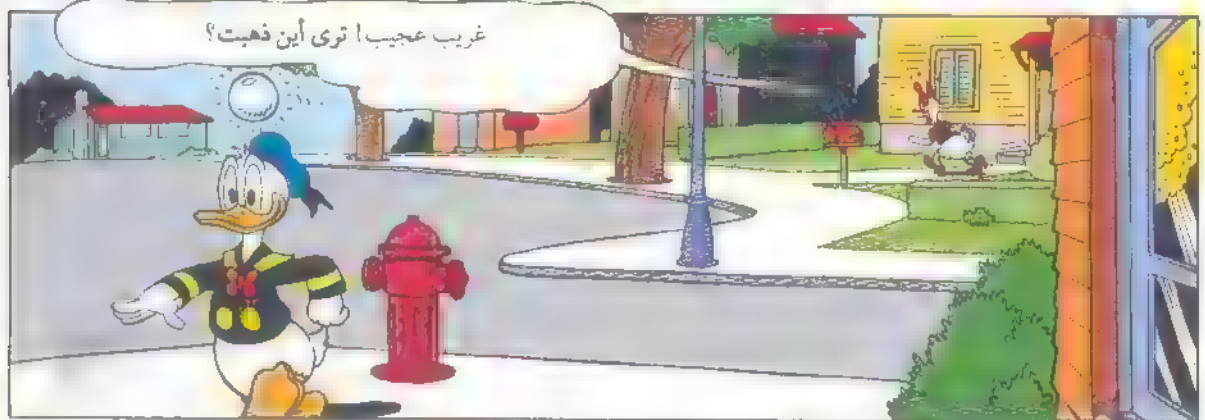
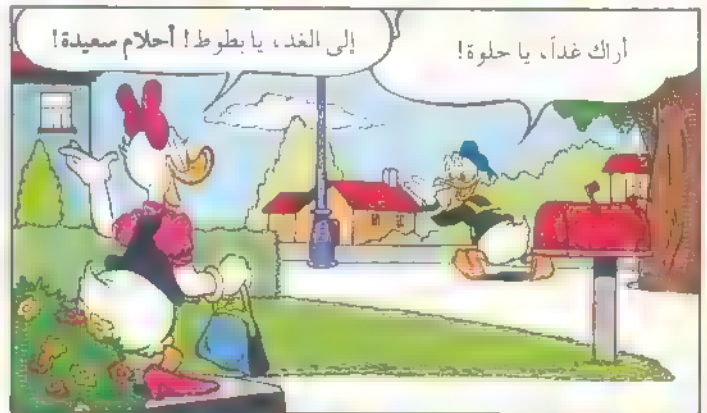












اصنعها بنفسك

علامة كتاب جميلة

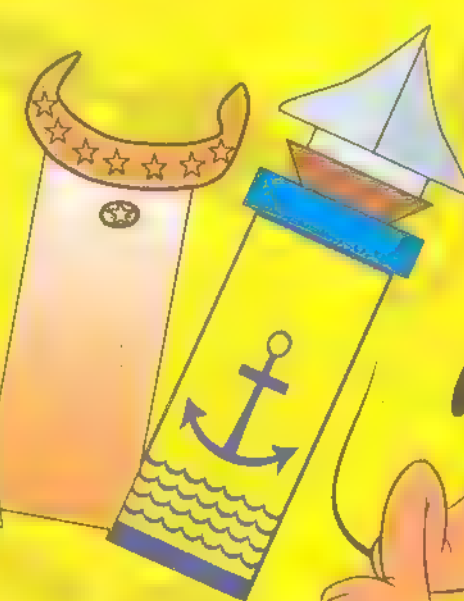
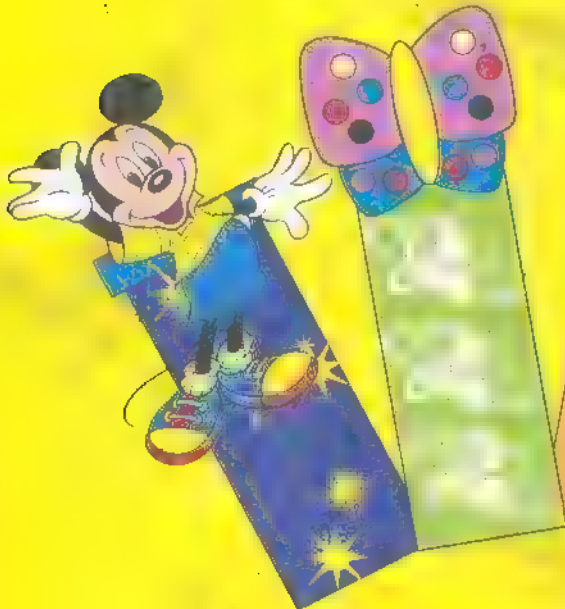
مرحباً، صديقي القارئ! لا بد أنك قرأت العديد من الكتب والمجلات حتى الآن. لكن ماذا تفعل عندما تضطر أن تتوقف عن القراءة؟ هذا سهل جداً لأنك ستصنع اليوم علامات كتاب تساعدك لتتذكر الصفحة التي توقفت عندها.

المواد اللازمة

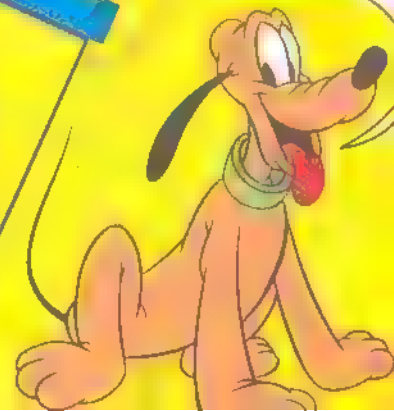
- كرتون وورق ملون
- قلم رصاص
- أقلام تلوين
- مسطرة
- مقص
- ملصقات صغيرة إذا أحببت

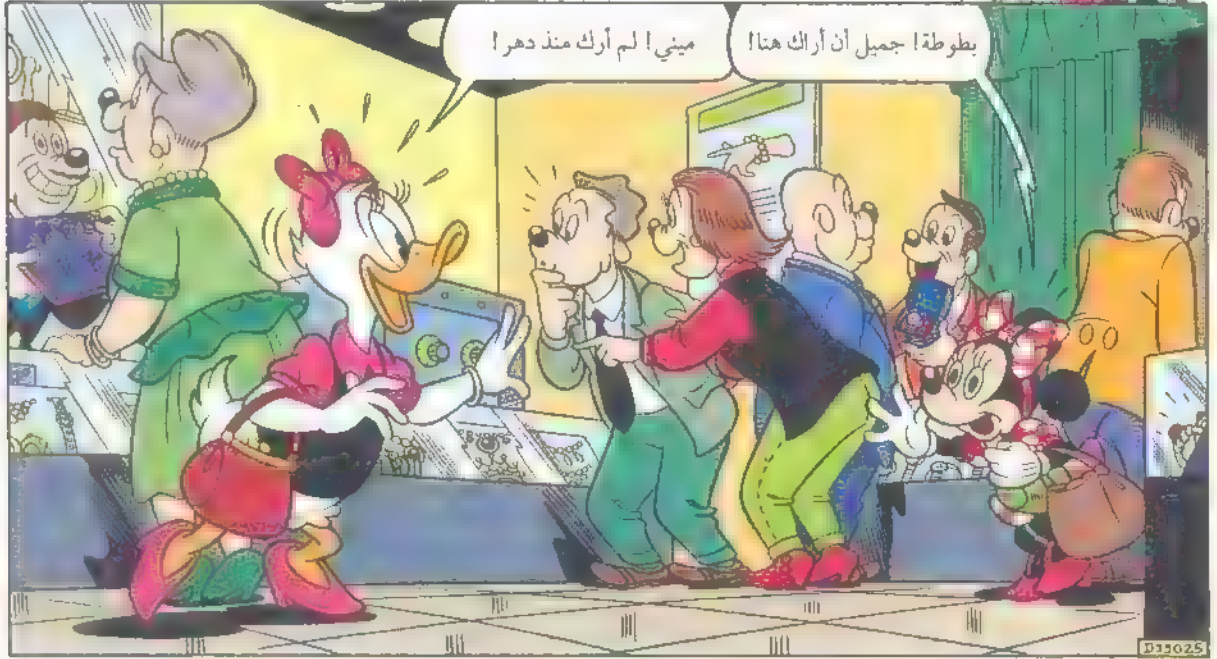
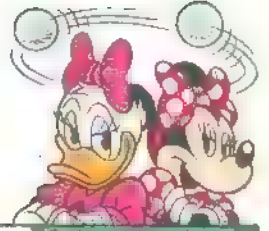
الطريقة

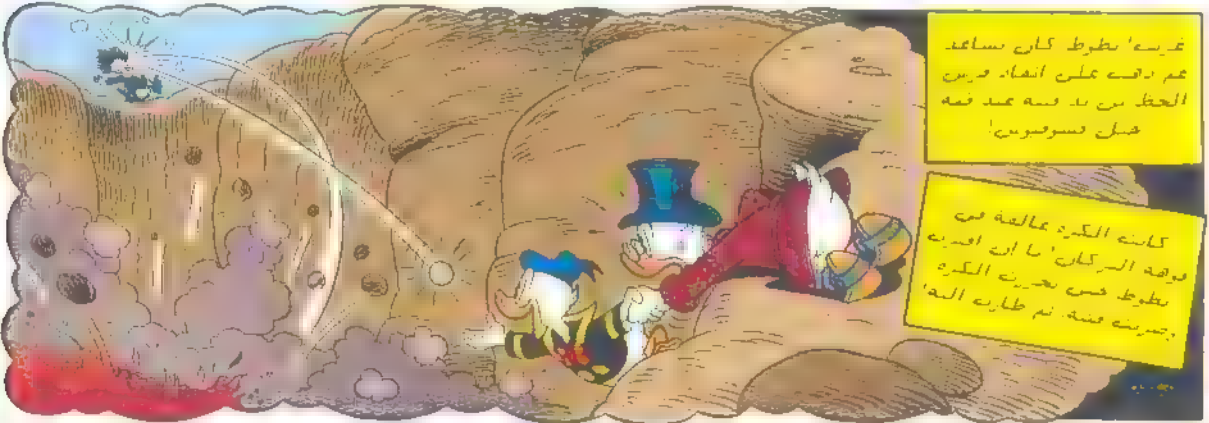
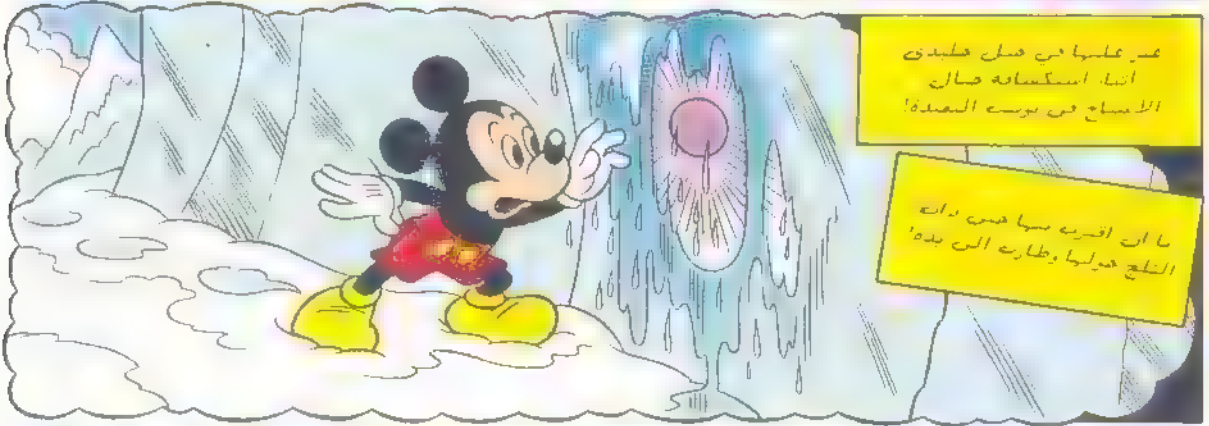
ارسم مستطيلاً داخل قطعة كرتون بعيداً عن الحافة العليا.
ارسم أي شكل تحب عند أعلى المستطيل بقلم رصاص.
يمكنك أن تختار شكلاً يناسب الكتاب الذي تقرأه. أو قد تحب أن تستعمل أول حرف من اسمك.
لون الشكل أو زينه بملصقات جميلة، ثم اقطعه.
ها قد حصلت على علامة كتاب!
ضع العلامة عند الصفحة المطلوبة من الكتاب، أو من مجلتك المفضلة، بحيث يظهر أعلاها.



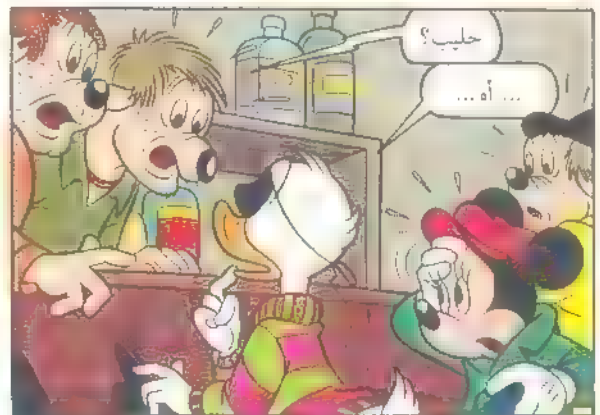
اصنع علامة
مناظرة لصديقك أو
معلمك.











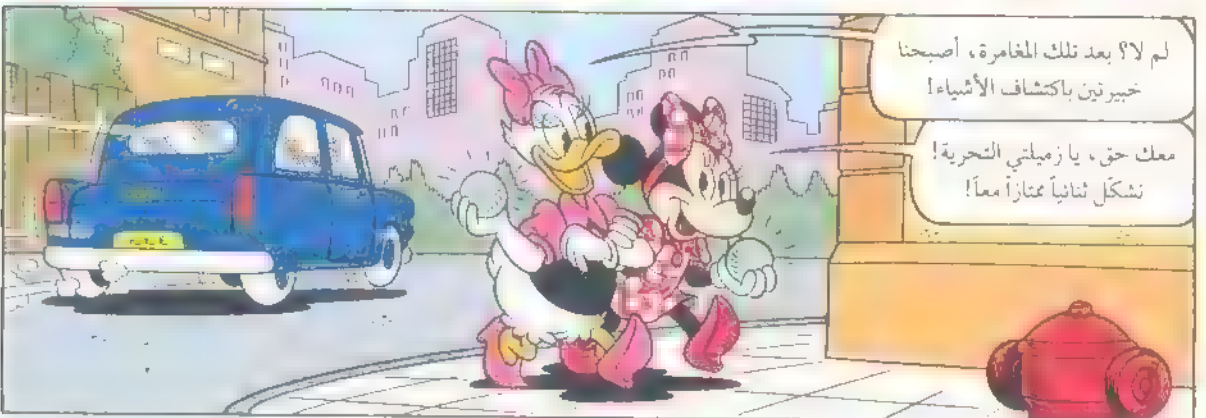
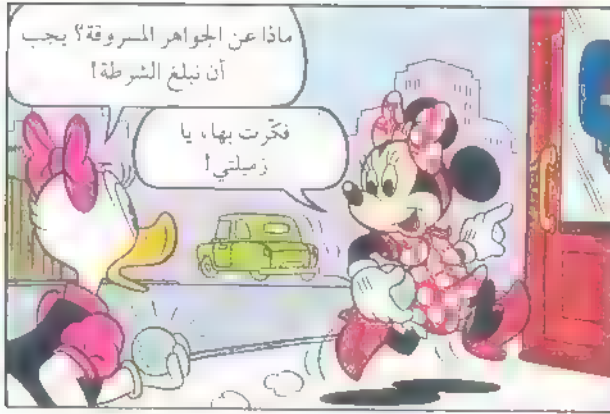


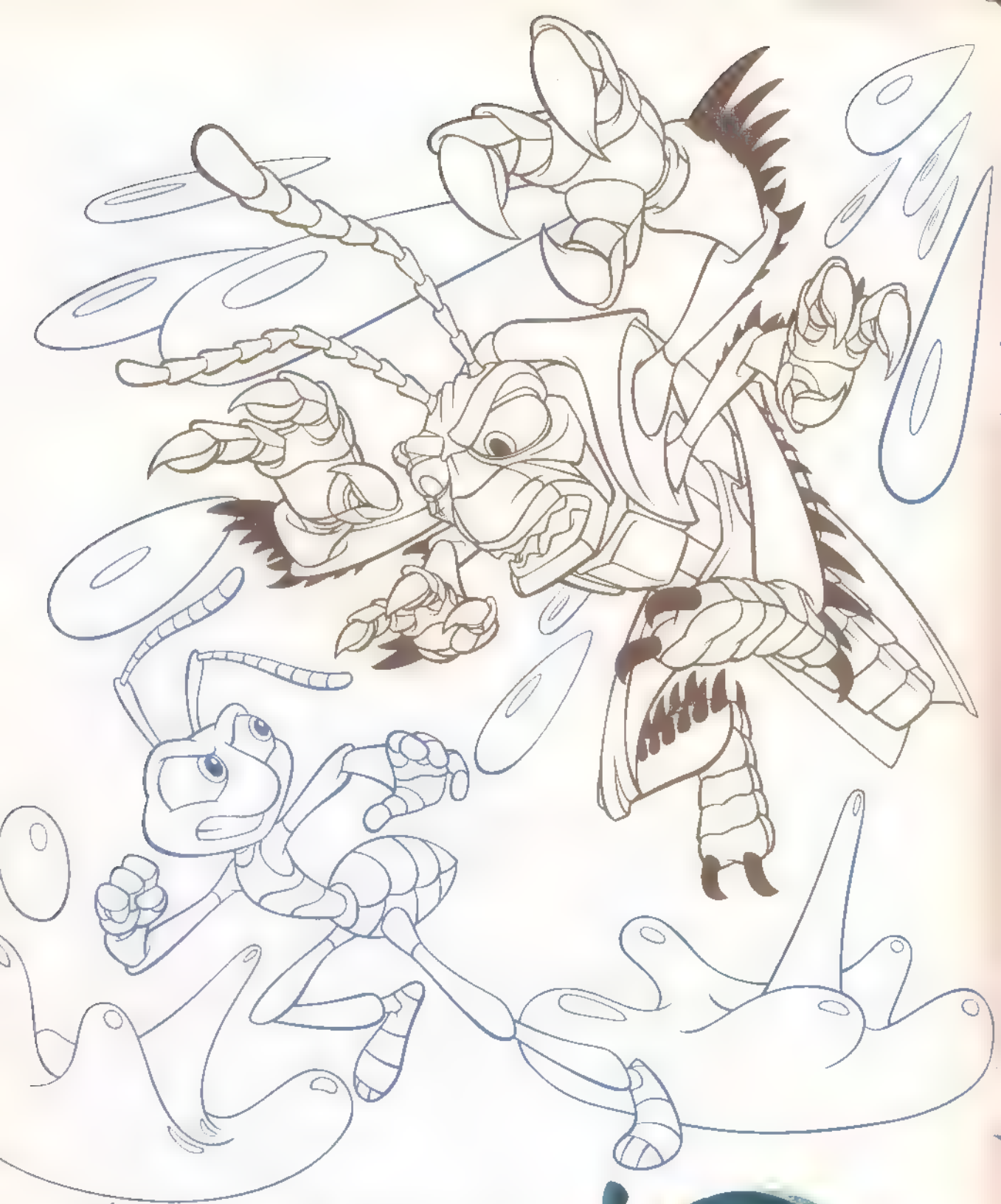












هذه المعركة الحامية بينك
وهبار تحتاج إلى ألوان حقيقية
لتبدو أنك واقعية، فما رأيك؟



حرفا بطلا

ماذا تقول بطلتنا مولان؟ أعد ترتيب الحروف في كل كلمة لتكتشف بنفسك.

إحدى هذه المربعات لا تنتمي للصورة الأصلية.



١ اكتشف من أين أخذ الرسم المربعات الأربع، ثم حدد المربع الدخيل.



حدد واكتشف: كم عدد سيوف مولان؟



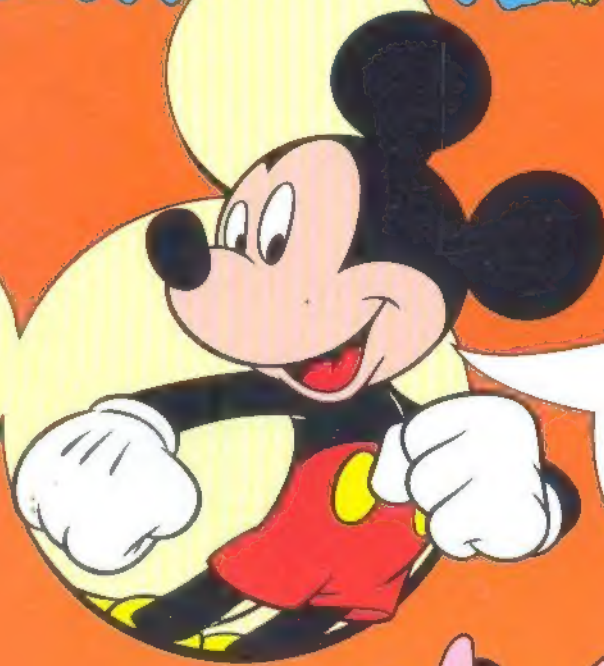
إحدى صور موشو تختلف عن الأخرى. هل عرفت؟



١. صورة مولان التي لا تنتمي للصورة الأصلية هي الصورة التي فيها مولان ترتدي ملابسها العادية.

١٢٦٥٠:

ترقب! في العدد القادم...



ستكون مباراة
حامية، لا تفوتها!

بالإضافة إلى:

طرائف لا تنتهي

خدعة جديدة

وصفة جديدة مع تبتة بطّة



تعرف على صديق جديد
ثم اصنعها

صديق جديد ينضم

إلى المجموعة!



هل فاتتك بعض
الأعداد السابقة؟
اتصل بنا اليوم
لنحصل عليكها
بأفضل الأسعار!

بعد ميكى وبطوط والصفار، جاء
دور بندق لينضم إلى مجموعات
(إجازة مع ميكى) أعداد مذهشة من
المغامرات والتسالي يحمل كل منها
جزءاً من صورة كاملة لبندق!
احصل عليها جميعاً!



بصورتی عالی و تمام من جمله خودی که می باشد